

commodore 64 / 128



# Desert Hawk



PLAYERS

Desert Hawk

CBM  
64/128

Picture the scene, your mission is to fly deep into enemy territory to retrieve comrades stranded in the war zone. You have use of the most sophisticated fighting machine available 'Desert Hawk' but rescuing your platoon will require much more than the latest technology. Your skill and flying expertise will decide the fate of these helpless soldiers of war.

WRITTEN BY MICHAEL BARNARD AND STEPHEN BOUGH  
PRODUCED BY RICHARD PAUL JONES

PLAYERS

PLAYERS



5 013728 000196



## FRANÇAIS

### COMMENT CHARGER LE PROGRAMME

Maintenez la touche SHIFT en position abaissée et pressez la touche RUN/STOP. Le jeu se charge automatiquement.

### COMMANDES

Utilisez le levier de commande de la sortie 2

### COMMENT JOUER

Le jeu commence alors que votre hélicoptère se prépare pour sa mission. Vous devez décoller et prêter secours à des soldats qui se trouvent abandonnés dans une oasis proche. Malheureusement cette oasis se trouve au milieu du territoire ennemi. Pour mener à bien votre mission vous devez pénétrer dans cette zone en guerre et recueillir les survivants (essayez de ne pas tous les tuer).

DESERT HAWK est un avion sophistiqué et hautement manœuvrable. Afin de maintenir au maximum votre vitesse et manœuvrabilité, vous transportez peu d'armes et avez peu de placage de défense (De toute façon votre adresse en vol vous sera beaucoup plus utile que des armes puissantes). Malgré cela l'hélicoptère est équipé d'un puissant lance-bombes anti-char. Vous pouvez uniquement détruire un char en le touchant à un point précis sur la tourelle, ils sont très bien défendus aux autres endroits.

Pour recueillir un homme, vous devez atterrir près de lui et le laisser entrer (tous les soldats étant équipés de puissants explosifs, votre mission serait terminée prématurément si vous atterissiez sur eux).

DESERT HAWK ne peut transporter que trois hommes à la fois, si vous en prenez plus, l'appareillage pour atterrir s'effondrerait. Pour les missions suivantes il vous faudra plus de trois hommes pour effectuer une sortie MAJS vous ne pourriez transporter que trois hommes. Lorsque vous avez une charge pleine vous devez ramener les hommes à la base.

La température du moteur augmente fortement lorsque vous volez et lorsqu'elle atteint un point critique, le moteur s'arrête de tourner. DESERT HAWK est équipé d'un dispositif de secours qui permettra à l'avion de dériver lentement jusqu'au sol lorsque cela se produira. Cependant vous ne pourrez pas contrôler votre dérive et si l'ennemi se trouve au-dessous de vous, la collision vous détruira. La température ne peut baisser que si vous êtes au sol ou de retour à la base. La plupart des installations ennemies ont un blindage trop résistant pour être endommagées par le léger canon de DESERT HAWK. Ces installations sont les suivantes :

- 1) Lances-obus : Ce sont des dômes semi-sphériques qui s'ouvrent pour lancer des projectiles pouvant transpercer le blindage.
- 2) Char : Il ressemble de loin à un char ! Il ne peut pas tirer sur une longue portée mais peut vous détruire si vous atterrissez trop près de lui. Il peut aussi détruire les hommes.
- 3) Canon : c'est un dôme à un seul canon qui tire des cartouches erratiques de trajectoire parabolique.

**EVITEZ A TOUT PRIX** les obus qui sont très difficiles à voir, soyez vigilant.

4) Base de missiles : c'est un lance-missiles rotatif qui tire des missiles à attraction thermique qui vous suivront jusqu'à ce qu'ils vous dépassent ou détruisent.

Ces différentes installations apparaissent à des étapes successives du jeu. Deux hommes de plus devront être secourus à chaque nouveau niveau, vous commencez le jeu en devant secourir trois hommes, ex. trois hommes au premier niveau, cinq au second niveau, etc.

### ORDINATEUR D'ATTERRISSAGE

Il occupe la partie droite du tableau de bord. Nous donnons le détail d'emploi ci-dessous.

Lorsque DESERT HAWK se trouve en position correcte pour atterrir, le mot LANDING (ATTERRISSAGE) se met à clignoter et les couleurs périphériques stoppent leur rotation. Si l'atterrissage n'est pas absolument parfait, vous vous éclaterez sur toute la base. Ce vaut la peine d'essayer d'atterrir avant de recueillir des soldats car si vous avez un accident pendant qu'ils sont à bord, ils seront aussi tués.

### SCORE

La seule façon de marquer des points est en secourant et ramenant à la base des soldats, puisque c'est l'unique raison d'existence de DESERT HAWK.

### CONSEILS

1) Gardez un œil sur la température.

2) Essayez d'atterrir entre les lances-obus et attendez qu'ils tirent.

3) ENTRAÎNEZ-VOUS à atterrir de nombreuses fois avant d'effectuer une mission !

4) Utilisez l'ordinateur d'atterrissage.

5) Le meilleur moyen d'éviter un missile est de rester à altitude élevée jusqu'à ce qu'il apparaisse puis de plonger en ligne droite (en évitant le sol).

6) Surveillez le recul du canon.

PLAYERS - Mercury House, Calleva Park,  
Aldermaston, Berks. RG7 4QW